

**CARTA PROPOSITIVA À EQUIPE DE TRANSIÇÃO PARA AÇÕES DE FORTALECIMENTO,
DESENVOLVIMENTO, INOVAÇÃO E INCREMENTO À C&T NO ÂMBITO DO AUDIOVISUAL
BRASILEIRO**

São Paulo, 01 de dezembro de 2022.

Excelentíssimo Senhor Presidente eleito **Luiz Inácio Lula da Silva,**

Excelentíssimo Senhor Vice-Presidente eleito e Coordenador da Equipe de Transição **Geraldo Alckmin**

Excelentíssimos integrantes da Comissão do GT CULTURA da Equipe de Transição:

Sra. Deputada Áurea Carolina

Sra. Lucélia Santos

Sra. Margaret Menezes

Sr. Antônio Marinho

Sr. Juca Ferreira

Sr. Kleber Lucas

Kleber Mendonça Filho

Sr. Manoel Rangel

Sr. Márcio Tavares

As entidades representativas do setor audiovisual e tecnologia ABRAGAMES (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos), XRBR (Associação Brasileira de Realidades Estendidas), juntamente com membros da USP (Universidade de São Paulo), UFSCar (Universidade Federal de São Carlos) e UFRJ (Universidade Federal do Rio de Janeiro) abaixo subscritos, como decisão resultante dos encontros **XRBR Summit 2022** e **X-Reality USP**, realizados entre 17, 18, e 19 de novembro de 2022, somando esforços com Entidades Setoriais ligadas aos temas, e imbuídas do espírito de colaboração e cooperação entre setor privado e academia com vistas à retomada de ações voltadas ao desenvolvimento do setor, apresentam a **CARTA PROPOSITIVA PARA RETOMADA DE AÇÕES DE FORTALECIMENTO, DESENVOLVIMENTO E INOVAÇÃO E INCREMENTO DE C&T NO ÂMBITO DO AUDIOVISUAL BRASILEIRO**, na qual apontaremos temas centrais e

indispensáveis para a reconstrução do ambiente de inovação no audiovisual brasileiro, frente ao novo tempo político, econômico e social que se avizinha.

Sabemos que, no setor audiovisual, marcos regulatórios (como a Lei 8.685/1993, MP 2.228/2001, Lei 11.437/2006 e Lei 12.485/2011), para a produção, ou de regras para radiodifusão e telecomunicações (Como a Lei 8977/95, Lei 9612/1998, Decreto, 5820/2006; Lei 9472/1997) criaram o arcabouço legal que estruturou as políticas públicas do setor nessas três últimas décadas, com grandes impactos positivos na produção nacional, no modelo de negócios do setor e na inclusão. Assim, enfatizamos a necessidade de o Brasil envidar esforços para otimizar o desenvolvimento econômico, social e benefícios culturais da economia criativa através da construção de um ambiente propício mais equitativo para a promoção da Indústria Criativa com a destinação de verbas para incentivo e desenvolvimento de Games e XR no país através de novos formatos de financiamento, aceleração de Empresas e Editais de Fomento Direto e Indireto, bem como facilitação e investimentos em infra-estrutura, parques tecnológicos e mecanismos tributários similares ao RECINE para equipamentos de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos e Aplicações de Realidade Estendida (chamados Kits de Desenvolvimento), Aparelhos como Óculos de Realidade Virtual, Aumentada e Mista de atual e próxima geração, da plataforma da produção audiovisual brasileira, a regulamentação do VoD e o incremento para construção de plataformas para TV's públicas interativas do país.

Essas iniciativas representam a regulação da economia digital na cadeia do audiovisual e o consequente impulso ao desenvolvimento de tecnologias digitais, sistemas nacionais, regionais de inovação, infraestrutura digital e conectividade, modelos de investimento para os setores público e privado e mais marcos regulatórios inclusivos, de forma a contemplar também os segmentos de XR (Realidade Virtual, Realidade Aumentada, Realidade Mista e Ambientes Imersivos) e Games.

Destacamos que as tecnologias e processos inovadores oriundas do desenvolvimento de jogos eletrônicos e produtos de Realidade Estendida movimentam bilhões de dólares no mundo e atingem transversalmente muitos setores da economia, desde o próprio Audiovisual tradicional, que ganha performance usando ferramentas de produção virtual ao crescimento exponencial das redes e das tecnologias de informação e comunicação contribuindo para o desenvolvimento da Web 3.0 e das tecnologias imersivas, levando as economias, o comércio e os processos de trabalho a migrarem para o espaço virtual, em mundos construídos nas chamadas Realidades Estendidas. Nesse trânsito, termos como Metaverso, tecnologia 5G, Internet das Coisas, Inteligência Artificial e Realidades Estendidas passam a fazer parte desse escopo de tecnologias que podem levar nossa indústria a retomar o ciclo de desenvolvimento. Mas o desenvolvimento de conteúdo para essa tecnologia audiovisual depende de equipamentos modernos de última geração, por isso defendemos a desoneração da carga tributária para peças de hardware, protótipos e kits de desenvolvimento possibilitando às empresas desenvolvedoras acesso à inovação, pesquisa e desenvolvimento e tecnologias emergentes. Tais iniciativas exigirão um trabalho conjunto entre Ministério da Cultura, MCTI, Ministério da Economia, Receita Federal e ANATEL para a formulação

de políticas e normatizações que estimulem a produção nacional de tecnologias e equipamentos e, de forma concomitante visem a facilitação de importação nos portos e aeroportos.

Ao falar de retomada de investimentos, destacamos várias ações que tiveram lugar no 1º e o 2º mandatos do governo LULA e no 1º mandato da Presidente Dilma Rousseff que buscavam atenuar as debilidades do Sistema Nacional de Inovações, entre elas destacam-se os marcos regulatórios da Política Industrial, Tecnológica e de Comércio Exterior (PITCE), de 2003; a Lei de Inovação, de 2004; a Lei do Bem, de 2005; o Programa de Crescimento Acelerado em C,T&I (PAC da Ciência), de 2007; a Política de Desenvolvimento Produtivo, de 2008; e o Programa Brasil Maior, de 2011, resultando em melhorias expressivas nos índices de investimento entre 2012-2015. Esse ciclo profícuo foi interrompido após 2015, motivados por seguidas crises políticas.

Recentemente, algumas decisões aprofundaram o desmonte dos investimentos em C&T, quando em 2021 o governo federal vetou dois artigos da Lei Complementar 177 de 2021, que permitiriam resgatar os investimentos na ciência no país. Apesar da Lei Complementar 177 de 2021 ter sido aprovada pela Câmara dos Deputados com ampla maioria, a proposta teve veto do Presidente Bolsonaro exatamente nos dispositivos que garantiam seu sucesso, permitindo a inadequada criação de reservas de contingência com recursos que representam a garantia do futuro do país. Não sendo suficiente este contingenciamento de quase 5 bilhões, cerca de 90% dos recursos do FNDCT, o Ministério da Economia em julho de 2021 solicitou ao Congresso Brasileiro o crédito suplementar de R\$690 milhões, que originalmente era destinado ao Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações (MCTI), para ser redistribuído a outros ministérios, sendo mantido apenas R\$89,7 milhões à ciência.

Vivemos em um momento marcado pelo crescimento exponencial das redes e das tecnologias de informação e comunicação e da Web 3.0, leva as economias, o comércio e os processos de trabalho a migrarem para o espaço virtual, em mundos construídos nas chamadas Realidades Estendidas, que passam a fazer parte de uma nova realidade no setor audiovisual. Importante salientar que no setor de Games e XR também é preciso construir políticas e medidas de enfrentamento às desigualdades de acesso e representatividade que atingem principalmente as mulheres, as pessoas negras, a população LGBTQIA+, os povos tradicionais e as pessoas com deficiência. Há que se pautar o setor pelas perspectivas da diversidade e da inclusão, promovendo medidas que as ferramentas tecnológicas não podem ser espaço de exclusão e de aprofundamento das diferenças e mazelas econômicas.

No âmbito econômico, o crescimento da base instalada do setor de XR projeta, entre os anos de 2019 e 2024, uma estimativa de crescimento global de 42% (Kuzuhara et.al., 2022). O mercado de jogos eletrônicos no Brasil, só em 2021, cresceu em consumo para 74% da população brasileira (Pesquisa Game Brasil 2022: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>) e o número de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos saltou 152% de 2018 à 2022 (Mapeamento da Indústria brasileira de Games 2022:

<https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>) apontando para ser uma indústria em amadurecimento e influente no dia-a-dia do brasileiro. Em campanha, o presidente Lula recebeu e ouviu o setor de desenvolvimento de jogos eletrônicos para ser Programa de Governo, ao receber do Comitê Lula Play via Instituto Lula, demandas para melhorias do ambiente de negócios, formação e capacitação entre outras importantes questões do setor (<https://lula.com.br/conheca-a-integra-da-cartilha-lula-play-com-propostas-dos-gamers/>).

As tecnologias e processos inovadores oriundos do desenvolvimento de jogos eletrônicos e produtos de Realidade Estendida movimentam bilhões de dólares no mundo e entendendo que essa evolução representa uma rápida aceleração rumo à Indústria 4.0 e ao crescimento das atividades econômicas ligadas à Indústria Criativa, destacamos que esse futuro já é realidade no Brasil, a partir de produções audiovisuais em Realidade Virtual inovadoras, reconhecidas e premiadas no mercado internacional, e frutos de pesquisas tecnológicas, artísticas e de mercado, como os filmes “Rio de Lama” (Tadeu Jungle – Prêmio ONU 2019), “A Linha” (Ricardo Laganaro – EMMY 2020 e Festival de Veneza – Venice Immersive 2020) e, recentemente, “From the Main Square” (Pedro Harres - Festival de Veneza – Venice Immersive 2022); e de produções consolidadas de artistas, pesquisadores e empresas, como as da Produtora JungleBee XR, da ARVORE Immersive, da Beenoculus, do LabArteMídia, da Delirium XR. Jogos eletrônicos reconhecidos internacionalmente integram este coro, como "Horizon Chase" do estúdio de games Aquiris, "Chroma Squad" da Behold Studios e "Dandara" do estúdio Long Hat House.

Acreditamos e defendemos que a retomada dos investimentos em P&D, em programas como o PAPPE, Programa de Apoio à Pesquisa em Empresas, que promove uma iniciativa compartilhada entre a FINEP (Financiadora de Estudos e Projetos) e as FAPs (Fundações de Amparo à Pesquisa), são ações que podem fortalecer os laços entre as universidades e o setor audiovisual. Além de ações como o reconhecimento das profissões que compõem o mercado de desenvolvimento de Games e XR pelo Ministério do Trabalho e DRTs, como a inclusão do game design/ desenvolvimento de games na lista de atividades permitidas para inscrição como MEI, e criação de um CNAE próprio para Games e XR, possibilitando que haja um mapeamento correto do setor pelo governo.

Somado a isso, com o intuito de contribuir para os esforços de retomada do setor, apresentamos os achados da pesquisa Mapeamento do Ecossistema XR no Brasil, disponíveis na plataforma <http://www.mapeamentoxr.net> e o Mapeamento da Indústria de Games 2022, no link < <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>>. Esses dados poderão alimentar os estudos da equipe de transição do atual governo eleito, de forma a subsidiar futuras políticas das áreas de Inovação e Audiovisual.

Sabendo que o Brasil tem histórico de inovação e que está pronto para protagonizar mundialmente como player deste setor, com esta CARTA PROPOSITIVA queremos nos colocar à disposição para que a Equipe de Transição do Presidente eleito, **Luiz Inácio Lula da Silva**, conte conosco para ajudá-la a preparar políticas públicas nessa área.

Assinam seus representantes

XRBR - Associação Brasileira de Empresas de Realidades Estendidas - Karina Israel

ABRAGAMES - Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos - Rodrigo Terra

LabArteMídia / CTR/ ECA / USP - Almir Almas

CENA / Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) - Alessandra Meleiro

PPGMC / ECO / UFRJ - Ines Maciel

ASS. ERATRANSMIDIA - Rodrigo Dias Arnaut

PUC-SP - Christine Mello

Depto. de Cinema e Vídeo e Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual / PPGCine/UFF -

Eliany Salvatierra

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) - Jair Sanches Molina Júnior

Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) - Sebastião Guilherme Albano

Grupo de Pesquisa Arte, Memória e Mídia / PUC-SP - Marcus Bastos

ADJOGOSRS - Ass. de desenvolvedores de jogos digitais do RS - Ivan Sendin Silveira

CINEME-SE - Eduardo de Jesus Ricci

RING - Associação de Desenvolvedores de Jogos do Estado do Rio de Janeiro - Márcio Filho

memeLab - Laboratório de Mídias Instáveis - Angelo Pixel

ABRING - Ass. dos Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos do Distrito Federal - Alberto J. Miranda Vaz

SOCINE - Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual - Cristian Borges

Universidade Federal do Pampa - Produção e Política Cultural - Profa. Dra. Carla Rabelo

SP JOGOS / Comitê Lula Play - Marcelo de Freitas Rigon

SDL Gestão e inovação - Stenio Diniz de Lima

Programa de pós-graduação em Mídias Criativas / UFRJ - Fernando Alvares Salis

REDE DE ECONOMIA CRIATIVA BRASIL - Rose Meusburger

Deslocamento Criativo - Maria Nilda R Santos

Navega Cursos Online - Minom Pinho

Educartgames - Alexandre Canut

Instituto Brasileiro de Políticas Digitais - Mutirão - Uirá Porã

Papilitta Filmes e Imersão - Tati Peres

Coeducation - Giuliana Marques B Araújo

Casa na Árvore Produção Cinematográfica - André Hallak

GAMEGO - Gustavo Hilário de Lira Christino

ZoomB Laboratório Audiovisual - Rodrigo Barbosa de Souza

ON2C - Observatório de Novos Negócios Criativos - Sergio Melo

Itaiara Produções Artísticas - Camila Hornhardt

Festival Internacional de Criatividade PIXEL SHOW - Simon Szacher

CUBIC JOGOS DIGITAIS - Liziane Janaína Quadros

LRI - Laboratório de Realidade Imersiva / FCET / PUC-SP - Daniel Couto Gatti

FICS - Fábrica de Ideias Cinemáticas -Newton Cannito

AIC - Agência de Iniciativas Cidadãs - Rafaela Pereira Lima